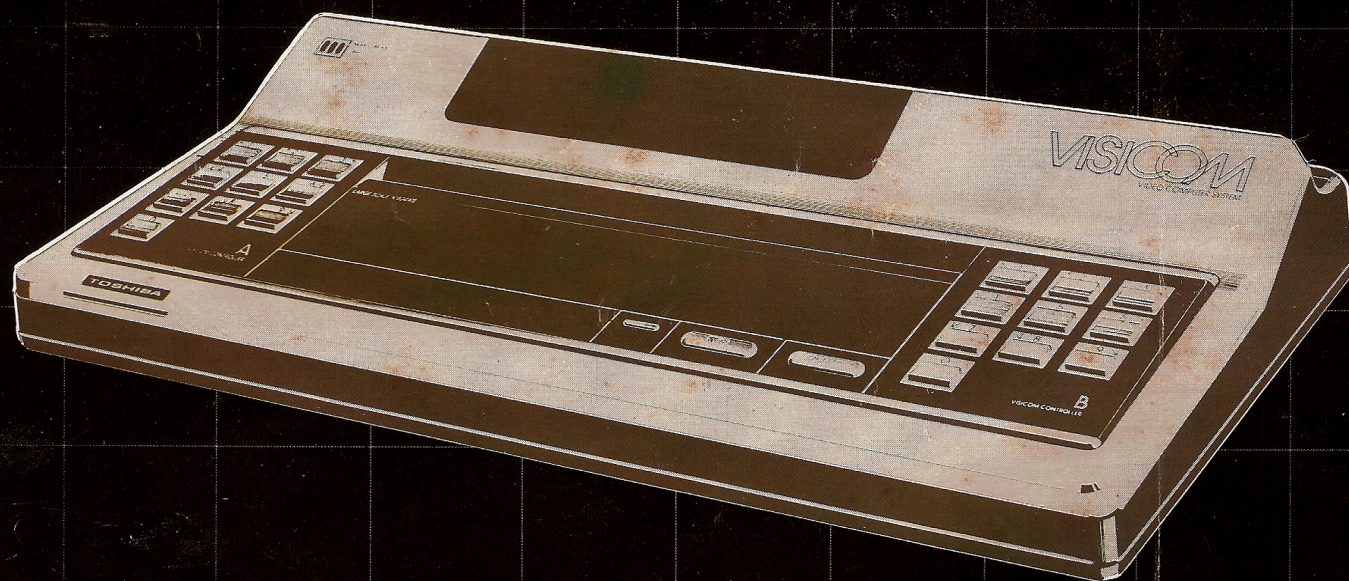
明日をつくる技術の東芝

TOSHIBA

東芝ビデオコンピューター 取扱説明書

COM-100

お使いになる前にこの取扱説明書をよくお読みください。
お読みになったあと保証書とともに大切に保存してください。

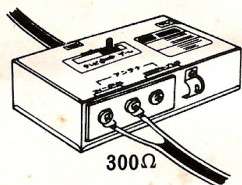
このたびは東芝ビデオコンピューターCOM－１００をお買い上げいただきましてまことにありがとうございました。
このビデオコンピューターはビジコンコントローラー（キーボード）Ａ，Ｂを使って下記ゲームをすることができます。また別売りカセットを使うと別のゲームもできます。
ゲームを始める前に、この取扱説明書をよくお読みください。

ビデオコンピューター本体ゲーム内容

- 落　書　き → テレビの画面に絵や文字をかくことができます。
- ボーリング → ２人でボーリングゲームが楽しめます。
- 模様書き → コンピューターが模様をかいたり、模様をかく手助けをしてくれます。
- カーレース ─ ライセンスＡ／ライセンスＢ　約２分間でレースをする時間制のゲームです。
- 加算ゲーム → 画面に出た数字を加算するゲームです。速さと正確さを競（きそ）ってください。

テレビへの接続のしかた

ご使用中のテレビに、このビデオコンピューターを取り付けるときは良くこの項をお読みになって正しく取り付けてください。
正しく接続されていないと正常なゲームができないことやテレビの画面が正常に出ないことがあります。

アンテナ切換えスイッチの取り付けかた

このビデオコンピューターはVHF放送の空チャンネル（１または２チャンネル）を使用しますのでまずテレビのアンテナ端子板からアンテナ線をはずしてください。

● 取りはずしたアンテナ線を付属のアンテナ切換えスイッチの入力端子に300Ω・75Ω をまちがえないように接続してください。

〈300Ω（平行フィーダー線）の場合〉

〈75Ω（同軸ケーブルの場合）〉

● アンテナ切換えスイッチから出ているフィーダー線をテレビのＶＨＦアンテナ端子（300Ω）に接続してください。
このとき、はずしたアンテナ線が同軸ケーブル（75Ω）で接続されているときは、テレビのアンテナ端子板にある75Ω /300Ω 切換えレバーを300Ω 側に切り換えてください。

● ビデオコンピューターから出ている出力ケーブルをアンテナ切換えスイッチのビデオコンピューター端子に接続してください。

● これでテレビへの接続は終りです。
ビデオコンピューターをお使いになるときはアンテナ切換えスイッチのツマミをビデオコンピューター側に、テレビを見るときはテレビ側に切り換えてください。

各部のなまえ

電源アダプター
接続端子

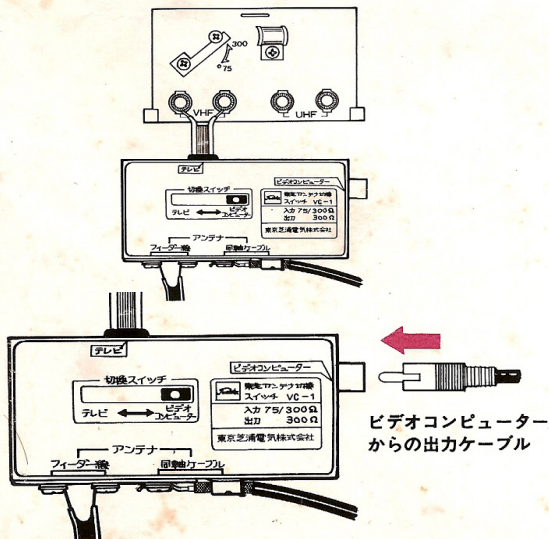
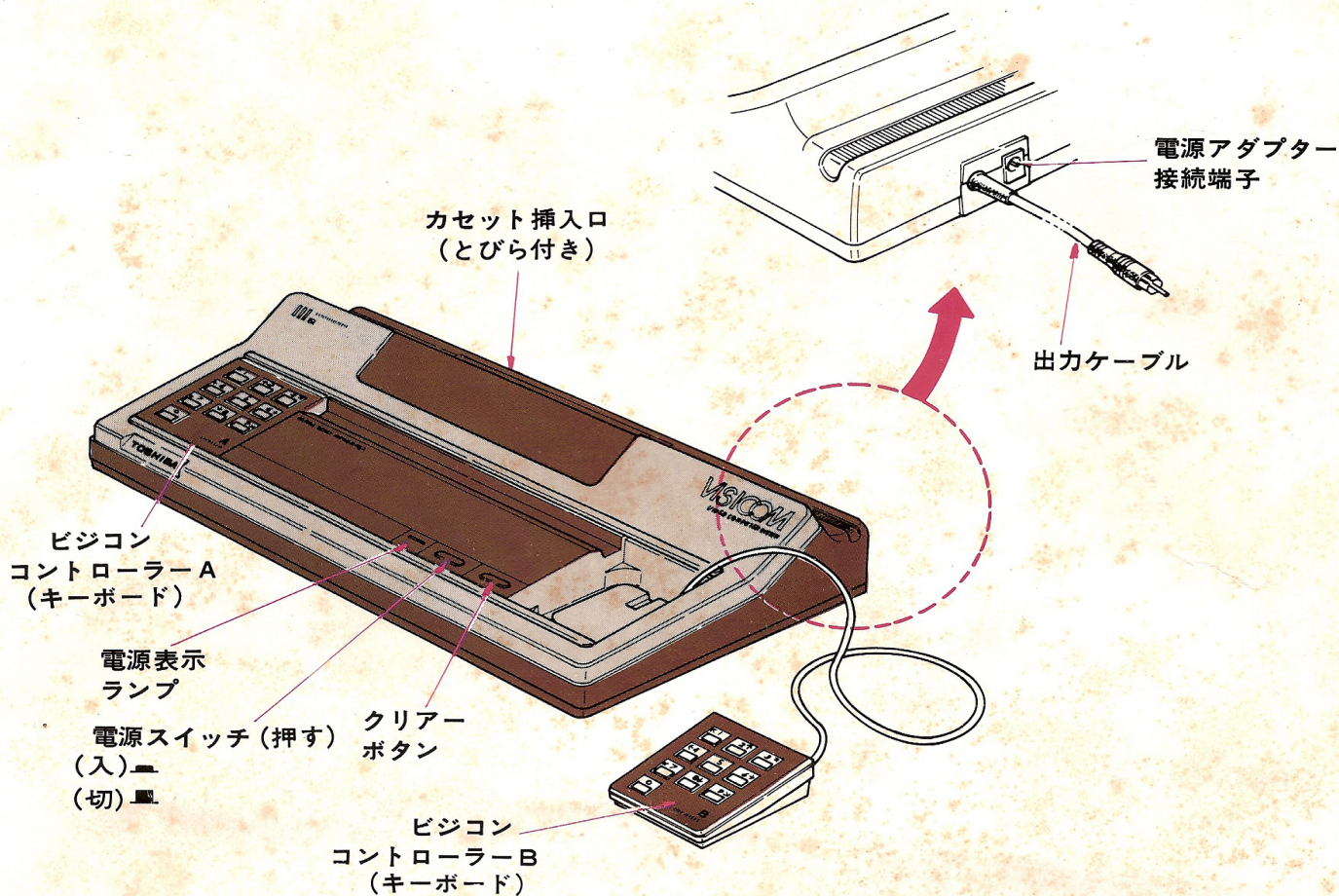
カセット挿入口
（とびら付き）

出力ケーブル

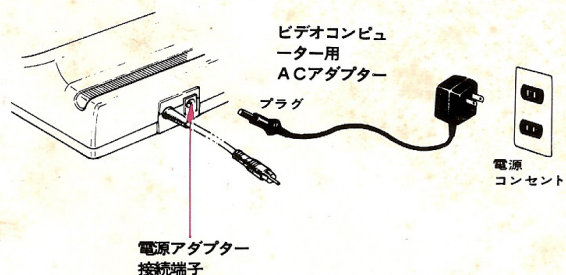
ビジコン
コントローラーA
（キーボード）

電源表示
ランプ

電源スイッチ（押す）
（入）
（切）

クリアー
ボタン

ビジコン
コントローラーB
（キーボード）

（注）１．ビジコンコントローラーA，Bとも上図のように、本体から取り出して操作できます。
２．カセット挿入口のとびらは、カセットをご使用にならないときは、必ず閉じておいてください。

電源について

このビデオコンピューターは、ご家庭の電源コンセントから付属のACアダプター（AD-800）を使ってゲームを行ないます。

- ＡＣアダプターのプラグを本体の電源アダプター接続端子に接続し、ＡＣアダプターを電源コンセントに接続してください。

※ACアダプターのプラグを差し込むときや、抜くときは本体の電源スイッチを切ってください。

- ビデオコンピューターを使用しないときは、ACアダプターを電源コンセントから抜いてください。

ご注意

必ず付属のACアダプター（AD-800）を使用し、他のＡＣアダプターは絶対に使用しないでください。

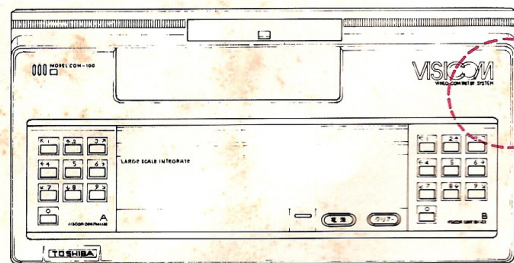
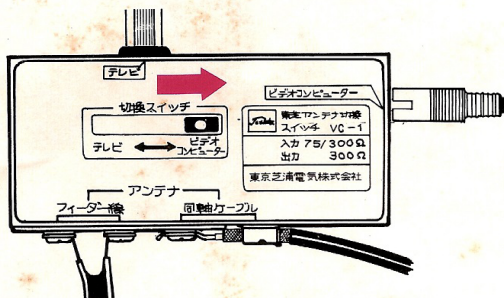
ゲームの楽しみかた(操作手順)

ビデオコンピューターを使うときは次の手順で行なってください。

本体(底面)

- 1チャンネルでテレビ放送をしている地区では2CHに
- 2チャンネルでテレビ放送をしている地区では1CHに切り換えてください。

テレビ VHF 微調整のしかた

VHF チャンネルツマミと2重軸になっているVHF微調整ツマミを押しながら右または左に回します。詳しくはテレビの取扱説明書をご覧ください。

①アンテナ切換えスイッチのツマミをビデオコンピューター側に切り換えてください。

②テレビの電源スイッチを入れチャンネルを1または2チャンネルのどちらか放送のしていない方に合わせてください。

※このビデオコンピューターはあらかじめ2チャンネルに調整してありますので2チャンネルが一般の放送をしている所では本体裏側にある切換えスイッチをドライバー等の細いもので1CHに切り換えてください。

③ACアダプターを接続し電源スイッチを「入」にし、電源表示ランプが点灯していることを確認してください。

④本体クリアーボタンを押し、次にコントローラーAのキー[2]を押すとテレビ画面にボーリングの映像が映し出されます。

※クリアーボタンを押し
- キー[1]を押すと落書き
- キー[2]を押すとボーリング
- キー[3]を押すと模様書き
- キー[4]を押すとカーレース
- キー[7]を押すと加算ゲーム

です。

※映像がもし不鮮明なときは、テレビの微調整ツマミで調整し、鮮明な映像になるようにしてください。

⑤画面の背景が緑色、枠が黄色、ボールの赤色、ピンの青色がきれいに出ていないときはテレビの色調整ツマミで調整し、また映像のコントラスト(濃淡)、明るさツマミも適正に調整してください。

⑥音量はテレビの音量ボリュームで適当な大きさに調整してください。(ボーリングのときコントローラーA(左)のキー[2]、[5]、[8]のいずれかを押すと音が出ます。)

⑦テレビを見るときはアンテナ切換えスイッチのツマミをテレビ側に切り換えてください。

ゲームのしかた

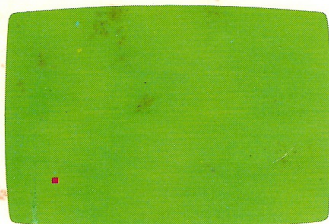
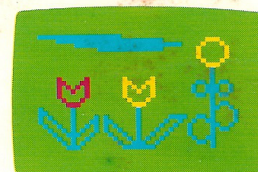
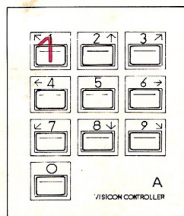
●落書き（1人用－コントローラーBを使います。）

このゲームはテレビの画面に絵や文字をかくことが出来ます。

コントローラーA

第1図

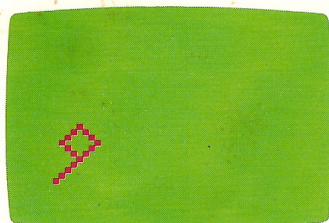
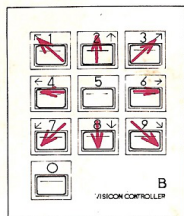
コントローラーB

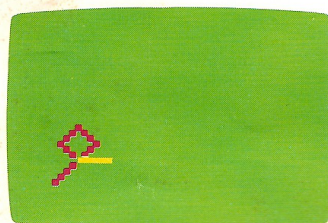
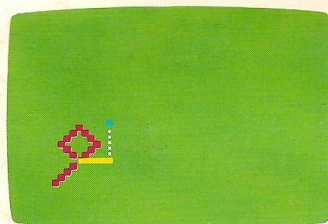
第2図

1）クリアーボタンを押します。

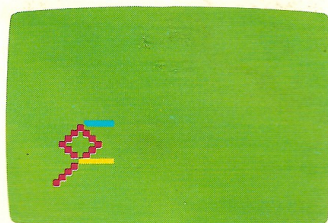
2）コントローラーAのキー①を押すと画面左下に赤点（■）が出ます。（第1図）

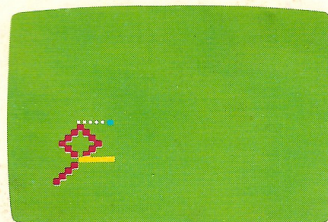
3）次にコントローラーBを使い絵や文字をかきます。

4）コントローラーBのキー①、②、③、④、⑥、⑦、⑧、⑨を押すと左図の矢印の方向に移動しながら画面にかいて行くことが出来ます。
このときキーを1回押すと1つ移動し、押し続けると選択したキーの矢印の方向に移動しながらかき続けます。

5）例（たと）えばキー③を7回、キー①を3回、キー⑦を3回キー⑨を3回押してください。
第2図のような図がかけます。

6）色を変えるとき
キー⑤またはキー⓪を押すと色が変わります。
キー⑤を1回押すごとに 赤→黄→青→点滅 を繰り返えします。
キー⓪を1回押すごとに、こんどはキー⑤と反対に
赤→点滅→青→黄 を繰り返えします。
（注）ボタンを押しつづけるとコンピューターが上記の色選択を繰り返しますので希望の所で止めて点の色または点滅を確かめてください。

第3図

7）希望の色に変えたあと移動したい方向のキーを押してください。
例（たと）えば黄色に変えたあと、キー⑥を5回押すと第3図のようになります。

第4図

8）かく場所を移動させるとき
6）の色を変えるときのようにキー⑤またはキー⓪を押して点滅にしてください。次に点滅の状態にしたままかき始めたい場所までキーを押して移動させてください。
例えば点滅にしてからキー②を7回押すと第4図のように7回目で点滅しています。
（注）最初に点滅の状態にして、お好みの場所を決めて、かき始めることもできます。
次にキー⑤またはキー⓪で希望の色を出してかき始めてください。第5図では青にしてからキー④を4回押しました。

第5図

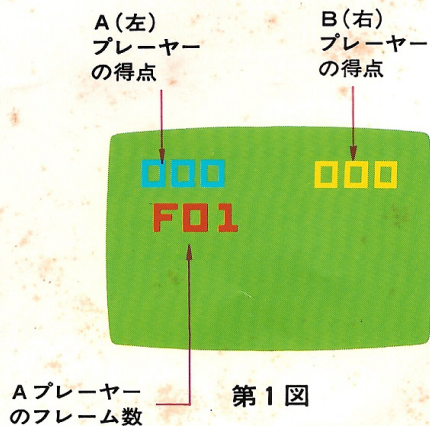
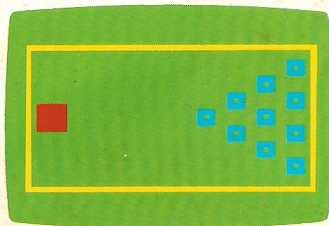
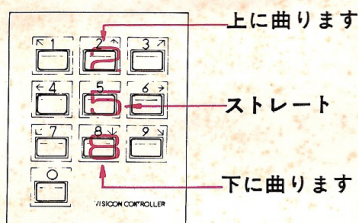
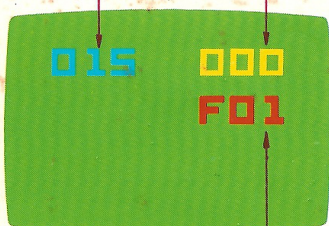
9）かいたものを消したいとき
キー⑤またはキー⓪で点滅にしてください。
点滅の状態にしたままかいたときと逆方向のキーを押してください。
第6図のようなときは、キー⑥を4回押します。

10）以上のようにコントローラーBのキーを使って絵や文字をかき込んでください。

11）画面にかいた絵や文字をすべて消したいときや、再びかき始めたいときはクリアーボタンを押してから、コントローラーAのキー①を押してください。

第6図

ゲームのしかた

●ボーリング(2人用—両方(A,B)のコントローラーを使います。)

このゲームは実際のボーリングと同じようにあそべます。

第1図

1）クリアーボタンを押します。

2）コントローラーAのキー2を押すと、得点、フレーム数が数秒間表示されます。(第1図)
その後、ボーリングアレーが出て画面左側でボールが上下に移動します。(第2図)

3） A(左)側のプレーヤーから投球を行ないます。
(投球は1回目、2回目を行ないますが、ストライクのときは1回で終りです。)

第2図

4）ボールはコントローラーA、Bとも
キー2を押すと上に曲ります。
キー5を押すとストレートボール
キー8を押すと下に曲ります。
(第3図)

5）ボールのタイミングに合わせ希望のボタンを押してください。

第3図

6）投球が終わると得点が現われ、Aのプレーヤーの得点とBのプレーヤーのフレーム数が画面右側に表示されます。
(第4図)

7）次にBのプレーヤーがコントローラーBのキー2、5、8のいずれかを押して投球します。

8）10フレームまで交互にプレーし終わると、総合の得点が表示され同時にEND(終り)が表示されます。

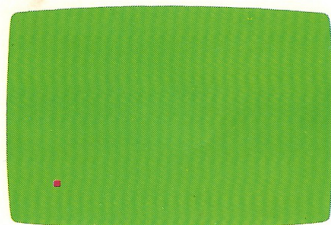
(注) • プレーヤーがコントローラーのキー2、5、8を押すまでボールは上下に動き続けます。
• ボールがピンに当らないときは画面にMISSと表示されます。
スペアーは15点で画面にSP-15と表示されます。
ストライクは20点で画面にST-20と表示されます。
パーフェクトゲームの時は200点です。
• 実際のボーリングと違い最終フレームにストライク、または、スペアーが出ても、ふたたび投球はできません。

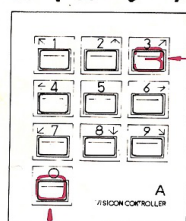
第4図

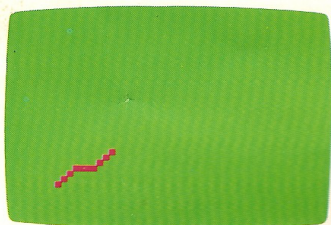
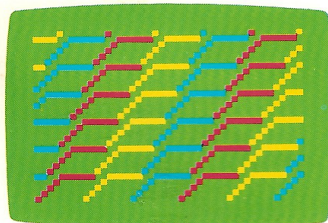
※実際のボーリングと同じ得点をつけて楽しむこともできます。
• 得点シートを作ると実際のボーリングと同じに楽しむことができます。ただし、このとき、最終フレームでストライクまたはスペアーが出たときはクリアーボタンを押して、コントローラーAのキー2を押してから最終の投球を行なってください。

ゲームのしかた

●模様書き(1人用ーコントローラーBを使います。)

このゲームはあなたがかいた模様をコンピューターが無数にかいたり、模様を作る手助けをしてくれます。また単に模様をかくだけでなく、色々な変化も楽しめます。

第1図

コントローラーA

ゲーム選択
繰り返し模様を書く

模様書きを止める

1)クリアーボタンを押します。

2)コントローラーAのキー―3を押してはなすと画面左下に赤点(■)がでます。(第1図)

3)簡単な形または図形をコントローラーBのキー―1、2、3、4、6、7、8、9でかき込んでください。

※かきかた、色の選択などは4ページ「落書き」のときと同じです。例(たと)えばキー―3を3回、キー―6を3回、キー―3を3回押します。(第2図)

4)次にコントローラーAのキー―3を再び押すと先ほどかき込んだ図をコンピューターが何回も繰り返しながら模様をかいていきます。画面を見ていてください。
止めるときはコントローラーAのキー―0を押してください。

再び模様書きを続けるときはコントローラーAのキー―3を押します。

※模様書きは複雑な模様をかいてからコンピューターをスタートさせる必要はありません。
簡単な模様でもコンピューターが手助けしてすばらしい模様に仕上げてくれます。

※複雑な模様をかいたときはコントローラーAのキー―3を押さなくても自動的に模様をかき始めます。
(キーを130回押すとコンピューターが自動的にかき始めます。)

※洋服の柄や、装飾品の柄を決めるときの参考にしたり、いろいろな模様の変化を楽しめます。

第2図

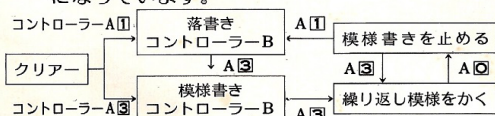
● 模様の例をためしてください。
(ゲームをやりなおすときは、クリアーボタンを押した後コントローラーAのキー―3を押します。)

例1コントローラーBのキーを6―6―2―2―6と押したのち、コントローラーAのキー―3を押して画面を見ていてください。

例2コントローラーBのキーを3―3―5―2―3―5―3―コントローラーAのキー―3を押して画面を見ていてください。

● 模様書きのなかに、さらに違った模様をかいたり、落書きもできます。模様書きを止めたあと(コントローラーAのキー―0を押す)、コントローラーAのキー―1を押し、コントローラーBで模様書きの上に落書きができます。(かきかたは4ページの落書きと同じです)
また、模様書きの上に別の模様を書くときは、コントローラーAのキー―1を押したあと、次にキー―3を1回押してから模様にしたい形や図形をかきます。(かきかたは4ページの落書きと同じです)
あとは4)と同じ手順です。

(注)模様書きは、スタートさせるときの色や場所によっていろいろな変化が楽しめます。コントローラーAのキー―1を押して色やスタートの場所を選択してから、キー―3を押し、形や図形をかくと、さらにちがった色や模様も楽しめます。

模様書きと、落書きは下の図のような関係になっています。

ゲームのしかた

●カーレース（1人用－コントローラーBを使います）

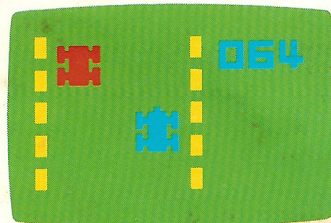
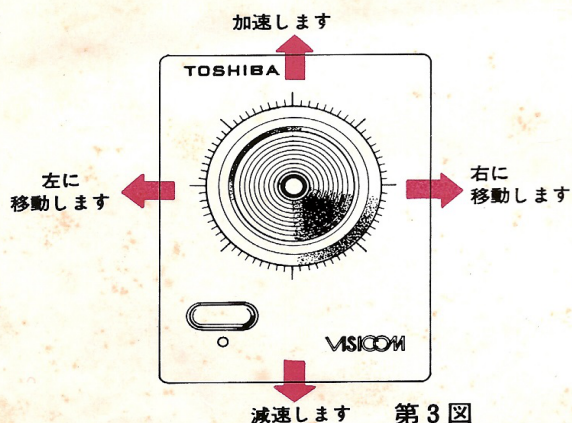
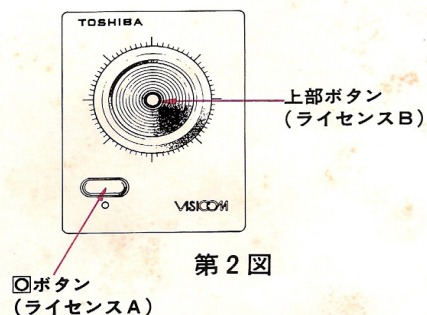
このゲームは約2分間で車を走らせる時間制のゲームです。
コンピューターが操作する対抗車との衝突をさけながら車を操縦(そうじゅう)してください。

第1図

コントロールスティック
（コントローラーBに取り付けます）

第2図

第3図

第4図

得点
86点以上－チャンピオン
76～85点－プロレーサー
46～75点－普通
36～45点－初心者
35点以下－免許取り消し

このゲームは付属のコントロールスティックを使います。
コントロールスティックは、コントローラーBに取り付けてください。
（コントロールスティックの取り付けかたは9ページをご覧ください）

1）クリアーボタンを押します。

2）コントローラーAのキー④を押してください。画面に車が2台現われます。（第1図）

3）画面上部に出た車（赤）はコンピューターが操作する車です。

4）あなたの車（青）はコントローラーBに取り付けたコントロールスティックで操作してください。

● このゲームはライセンスA（やさしいレース）とライセンスB（むずかしいレース）の2種類あります。
ライセンスAのときはコントロールスティックの◎ボタン、ライセンスBのときはコントロールスティック上部のボタンを押し車をスタートさせてください。（初めはライセンスAで行ない、なれてきたらライセンスBでむずかしいレースに挑戦してください。対抗車の動きが速くなります。）（第2図）

5）コントロールスティックは
前に倒すと車が加速します。（スタートしてからスピードを出したいときに加速してください）
後に倒すと車が減速します。（減速したあとは加速しないとスピードはでません。）
左に倒すと車が左に移動します。
右に倒すと車が右に移動します。
コンピューターが操作する対抗車との衝突をさけながら車を操縦してください。（第3図）

6）約2分間のレースが終るとスピードと走った距離によりコンピューターが得点を表示します。（第4図）

●レーススタート後、コントロールスティックを前に倒しスピードを上げ、できるだけ衝突をさけ操縦(そうじゅう)すると良い点が出ます。
また、できるだけ蛇行(だこう)運転をさけ、場合によっては車をまっすぐ走らせ対抗車を抜くと、より高い得点が得られます。

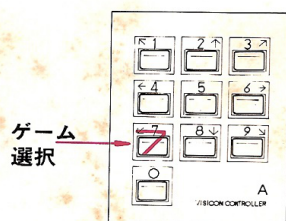
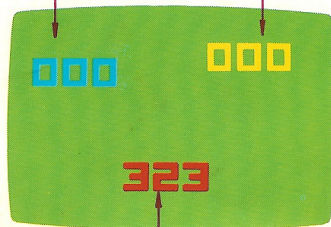
●コントロールスティックを取り付けなくても楽しむことができます。

このときライセンスAのスタートはコントローラーBのキー◎
ライセンスBはキー⑤を押します。
キー②を押すと加速します。
キー⑧を押すと減速します。
キー④を押すと左へ移動します。
キー⑥を押すと右へ移動します。

ゲームのしかた

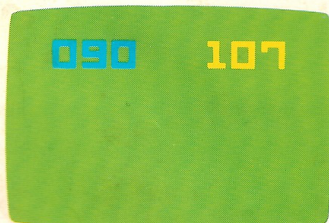
●加算ゲーム（1人用ーどちらか片方のコントローラーを使います。 2人用ー両方のコントローラーを使います。）

テレビ画面に出た3つの数字をたし算して、早さと、正確さを競争するゲームです。
小学校低学年の勉強や大人の頭の体操にもなります。

コントローラーＡ

第1図

1人ゲーム得点の例

第2図

2人ゲームの得点の例

第3図

● 1人でゲームをするとき

1）クリアーボタンを押します。

2）コントローラーＡのキー7を押してはなすと画面の上側に得点が表示され、2～3秒後に3つの数字が画面の下側に出ます。（第1図）

3）コントローラーＡかＢのどちらか片方を使い、できるだけ早く、正確に、3つの数字をたした数と同じキーを押してください。

4）例（たと）えば画面に3 2 3と出たら3＋2＋3を計算し合計が8ですから、すばやくコントローラーのキー8を押してください。

※まちがったキーを押したときは、再びキーを押しなおしても得点できません。

● 2人でゲームをするとき

1）1人でゲームするときと同様にクリアーボタンを押したのちコントローラーＡのキー7を押します。

2）1人がコントローラーＡ、もう1人がコントローラーＢを使いお互いに早く、正確に、3つの数字のたした数と同じキーを押してください。どちらか早く正解を押した方の得点になります。

※まちがってキーを押したときは再びキーを押しなおしても得点できません。

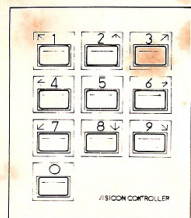
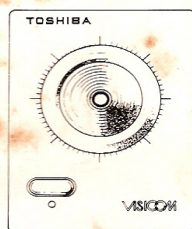
※加算ゲームは自動的に進行します。それぞれの組み合わせは5～6秒間だけ表示され、次の問題へと進行します。

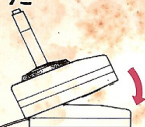
※出題は20問で終りです。数字が画面の下側に出なくなると終りで、それぞれのプレーヤーの合計得点が表示されます。（第2、3図）

※早く答えるほど得点は高くなり、1問の最高得点は11点です。

得点（1人でゲームをするときの目安にしてください）
220点ー完ぺき、天才です。
200～219点ー非常に優秀です。
180点199点ー優秀
150～179点ー平均
150点未満ー計算器を使った方が良いと思われます。

コントロールスティックの取り付けかた

第１図

■ 取り付けかた

①先端側からコントローラーに差し込む

②手前側を押す

第２図

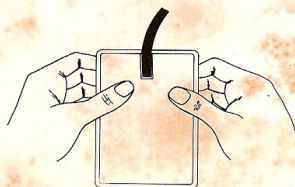
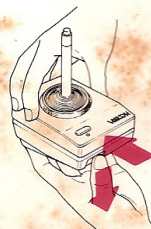
■ 取りはずしかた

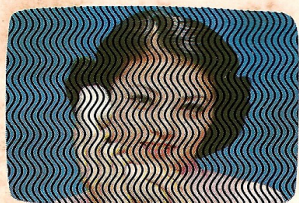
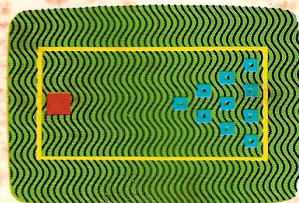
第３図　　第４図

1．ビデオコンピューター本体からコントローラーを取りだします。

2．付属のコントロールスティックをコントローラーの上からかぶせて使用します。取り付けるときは先端側を先に差し込み、手前を押し付けてかぶせてください。（第1、2図）

3）コントロールスティックをコントローラーからはずすときは、第3図のように、裏がえしにしてコントローラーの先端部を押しつけてください。
手前側のストッパーがはずれたあと第4図のように、コントロールスティックの側面を支えて、手前の切り欠き部から、コントローラーを下方へはずしてください。

▶先端のツメをこじ上げたり、押しつけないようにご注意ください。

ご注意とお願い

このようなときは故障ではありません。

● 画面または映像が出ない
- テレビの電源とビデオコンピューター電源スイッチが入っていますか。
- ビデオコンピューターのチャンネル切換えスイッチとテレビのチャンネルが一致していますか。
- アンテナ切換えスイッチがビデオコンピューター側になっていますか。

● 画面がチラチラしたり映像が不鮮明
- アンテナ線が正しく接続されていますか。
- テレビのチャンネル微調整は正しく調整されていますか。

● ゲームを選択したとき映像が出ない
- ゲームの選択をまちがったとき（ゲームの入っていないキーを押したとき）は緑色の画面のままです。クリアーボタンを押してから、ゲーム選択キーを押しなおしてください。

● テレビ放送受像時に画面にしまが出る
- テレビのアンテナが正しく接続されていますか。
- アンテナ切換えスイッチが〝テレビ〞側になっていますか。

テレビ放送をごらんになるときは必ずビデオコンピューターの電源は切ってください。

カセットゲームについて

別売りのカセットを使うと本体ゲームのほかに、いろいろなゲームが楽しめます。

●算数ドリルCAS-110（四則演算・数あて・数のならびかえ）
四則演算が出来ますので小学生の算数教育、大人の方の算数ゲーム、又数あてゲーム、数のならびかえも楽しめます。

●スポーツファンCAS-130（野球・角力）
野球と角力が楽しめます。

●ギャンブラー（Ⅰ）CAS-140
ブラックジャック(トランプの21点ゲーム)が楽しめます。

●スペースコマンドCAS-160
ロケットにより円盤射撃が楽しめます。

カセットゲームについては、ひき続き新しいゲームの発売をおこないます。

仕様

項目	内容
電源	DC 9V　ACアダプター（AD-800）使用
消費電力	5W
半導体	LSI …………8個　MSI …………8個　IC……………8個　トランジスター………25石　ダイオード……………34石
外形寸法	幅 450mm×高さ 92mm×奥行 251mm
重量	2.2 kg
付属品	アンテナ切換えスイッチ(VC-1)　1個 ACアダプター(AD-800)　1個 コントロールスティック　2個

※意匠、仕様は、製品改善のため予告なく変更することがあります。

お　願　い

1．テレビの微調整を正しく合わせてください。

このゲームは通常使用していないチャンネル（１ＣＨまたは２ＣＨ）を使いますので、微調整がずれていることがあります。
テレビとの接続が終ったあと双方の電源スイッチをＯＮ（入）にしても正常な画面が出ないときは、テレビの微調整ツマミをまわし最良の画像に合わせてゲームをお楽しみください。（微調整のしかたはテレビの取扱説明書をご覧ください。）

2．テレビから２ｍ以上離れた所でお楽しみください。

ゲームをお楽しみいただくときは夢中になりテレビに近ずき過ぎることがあります。
目を疲れさせないためにも２ｍ以上離れた所でゲームをお楽しみください。
（ゲーム本体の出力ケーブルは約４ｍあります。）

東京芝浦電気株式会社
テレビ事業部
東芝商事株式会社

〒104　東京都中央区銀座５―２―１（東芝ビル）　TEL（03）574―5711

※所在地電話番号は変更になることがありますのでご了承ください。

後日のために記入しておくと便利です。

購入店名　　　　　　　　電話

購入（据付け）年月日　昭和　　年　　月　　日

SN23951793